

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mempelajari bahasa asing sudah menjadi keharusan pada masa sekarang ini karena dapat menjadi nilai lebih yang akan membantu dalam dunia pendidikan maupun pekerjaan. Pembelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris sudah dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), salah satunya bahasa Jerman. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*) dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Untuk menunjang keterampilan berbahasa, pembelajar di antaranya harus memahami tata bahasa dan memiliki pengetahuan kosakata.

Kosakata dapat disebut sebagai kata kunci dalam pembelajaran bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka akan semakin lancar menggunakan bahasa tersebut. Salah satu bagian dari kosakata yaitu nomina. Dalam bahasa Jerman setiap nomina memiliki ciri khas, yaitu memiliki *Artikel* (kata sandang), yang terdiri dari *bestimmter Artikel* (*Artikel* pasti) dan *unbestimmter Artikel* (*Artikel* tidak pasti). *Bestimmter Artikel* terdiri dari *der* untuk nomina bergenus maskulin, *die* untuk nomina bergenus feminin, dan *das* untuk nomina bergenus netral, sedangkan *unbestimmter Artikel* terdiri dari *ein* untuk nomina bergenus maskulin dan netral, serta *eine* untuk nomina bergenus feminin. Ciri khas inilah yang sering menjadi persoalan dalam pembelajaran.

Pembelajar dituntut untuk mengetahui *Artikel* dari setiap nomina yang dipelajari karena akan berpengaruh terhadap pembentukan kalimat.

Contoh:

(1) *Der*                      *Mann*                      *hat*                      *Geburtstag*.  
Itu                      pria                      mempunyai                      ulang tahun.  
'Pria itu berulang tahun.'

(2) *Ich*                      *frage*                      *den*                      *Mann*.  
Saya                      bertanya                      itu                      pria.  
'Saya bertanya kepada pria itu.'

- (3) *Ich schenke dem Mann eine Jacke.*  
 Saya menghadiahi itu pria sebuah jaket.  
 ‘Saya menghadiahi sebuah jaket kepada pria itu.’

Pada kalimat (1) kata ‘*Mann*’ yang ber-*Artikel* ‘*der*’ memiliki kedudukan sebagai subjek dan menguasai kasus *Nominativ*, sehingga *Artikel*-nya tidak berubah. Sedangkan pada kalimat (2) kata ‘*Mann*’ memiliki kedudukan sebagai *Akkusativ Objekt*, sehingga *Artikel*-nya berubah menjadi *den*, dan pada kalimat (3) kata ‘*Mann*’ memiliki kedudukan sebagai *Dativ Objekt*, sehingga *Artikel*-nya berubah menjadi *dem*.

Dari contoh kalimat di atas, tampak bahwa *Artikel* akan mengalami perubahan pada setiap kasus (*Nominativ*, *Akkusativ*, dan *Dativ*). Oleh karena itu penguasaan *Artikel* sangatlah penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun pada kenyataannya, selama penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PLP) di SMA Negeri 6 Cimahi, penggunaan *Artikel* sering dianggap tidak penting sehingga siswa tidak berusaha untuk menghafalnya dan sering melupakannya. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan *Artikel* yang dimiliki siswa. Selain itu, siswa juga tidak dapat menemukan cara yang tepat untuk menghafalkan *Artikel* dengan mudah.

Berdasarkan pengamatan penulis selama PLP, metode pembelajaran yang sering digunakan di sekolah yaitu metode Ceramah. Melalui metode Ceramah, pengajar menjelaskan materi pembelajaran dan siswa hanya menyimak serta mencatatnya dalam buku catatan tanpa diberikan latihan pemantapan khususnya dalam pembelajaran *Artikel*, sehingga materi yang telah diberikan mudah terlupakan.

Suasana pembelajaran yang demikian dapat membuat siswa jenuh dan tidak tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Oleh karena itu diperlukan metode atau kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dan dapat memantapkan penguasaan materi yang telah diberikan, khususnya *Artikel*, sehingga apa yang telah dipelajari akan tersimpan lama dalam ingatannya.

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pemantapan. Kegiatan belajar yang menyenangkan akan memudahkan siswa menerima materi pembelajaran dan

dengan permainan siswa dapat tergerak untuk belajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah permainan *Kuckucksei*. Permainan ini berasal dari Jerman dan melalui permainan ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran, yakni mencari satu kata yang tidak termasuk dalam kelompok kata yang dimaksud.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang keefektifan permainan *Kuckucksei* yang diterapkan dalam pembelajaran *Artikel*, dan menyusunnya dalam sebuah skripsi dengan judul **“Efektivitas Teknik Permainan *Kuckucksei* dalam Meningkatkan Penguasaan *Artikel* Bahasa Jerman”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah kesulitan siswa dalam menghafal *Artikel* disebabkan oleh cara belajar siswa yang kurang tepat?
2. Apakah kesulitan siswa dalam menghafal *Artikel* disebabkan oleh motivasi siswa yang rendah?
3. Apakah kesulitan siswa dalam menghafal *Artikel* disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat?
4. Apakah melalui permainan *Kuckucksei* siswa dapat lebih mudah menghafal *Artikel*?
5. Apakah melalui permainan *Kuckucksei* siswa lebih termotivasi untuk menghafal *Artikel*?
6. Apakah teknik permainan *Kuckucksei* efektif dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman?

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan masalah tidak terlalu luas, maka penulis membatasi penelitiannya, yaitu hanya pada penguasaan *bestimmter Artikel* dengan menggunakan teknik permainan *Kuckucksei*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas penelitian yang akan dilakukan, maka penulis memaparkan rumusan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana tingkat penguasaan siswa terhadap *bestimmter Artikel* sebelum pembelajaran menggunakan teknik permainan *Kuckucksei*?
2. Bagaimana tingkat penguasaan siswa terhadap *Artikel* setelah pembelajaran menggunakan teknik permainan *Kuckucksei*?
3. Apakah teknik permainan *Kuckucksei* efektif digunakan dalam pembelajaran *bestimmter Artikel*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap *bestimmter Artikel* sebelum pembelajaran menggunakan teknik permainan *Kuckucksei*.
2. Mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap *bestimmter Artikel* setelah pembelajaran menggunakan teknik permainan *Kuckucksei*.
3. Mengetahui efektif atau tidaknya teknik permainan *Kuckucksei* dalam pembelajaran *bestimmter Artikel*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti  
Memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam menggunakan media pembelajaran, salah satunya permainan *Kuckucksei* serta dapat mengetahui seberapa besar keberhasilan dari penggunaan permainan *Kuckucksei* terhadap penguasaan *bestimmter Artikel*.
2. Bagi pengajar  
Memberikan suatu alternatif media pembelajaran yang memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya materi *bestimmter*

*Artikel*, serta dapat memotivasi pengajar untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang kreatif.

3. Bagi siswa

Memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran *bestimmter Artikel*.